1 · ENGLISH SECTION
2 · SECTION FRANÇAIS
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

66

VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGO VIDEO

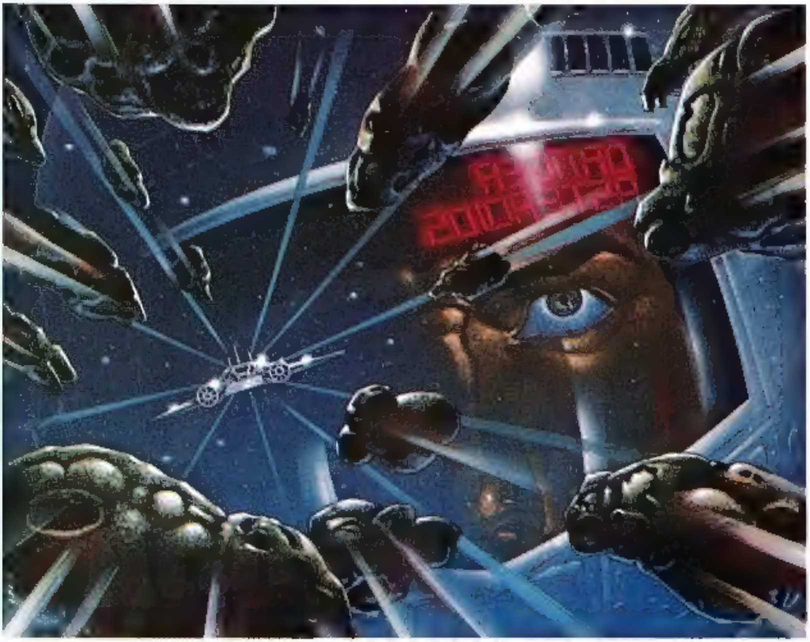
ASTEROIDS™



SPECIAL FEATURE

This Game Program™ contains additional versions for your children.

COSMIC SPACE PATROL



On a quiet serene evening the Cosmic Space Patrol sets out for the usual night cruise through the boulevards of space. This beat was always the same; calm, no action and no excitement. For some reason this night feels different. Shortly before 0200 hours some form of intergalactic material is sighted through the visual particle counter. The material is too large a mass to measure. It's drifting closer. Lookout, it's a giant asteroid boulder and it's headed straight for the Cosmic Spacecraft. The only chance for survival is to dodge the boulder or destroy it. Destroying it doesn't mean just breaking it up, it means vaporizing it. Small asteroid boulders are equally as fatal as large ones.

Whew, the boulder just missed colliding with the Cosmic Spacecraft, but suddenly the Cosmic Space Patrol find themselves surrounded by thousands of the deadly asteroids. The Cosmic Space Patrol must act quickly to save their spacecraft and spare their lives. The spacecraft is equipped with photon torpedoes, hyperspace, shields, and flip control.

The Cosmic Space Patrol is highly trained to handle this situation. Could you do as good a job as the Cosmic

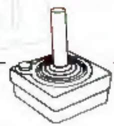
Space Patrol? How would you protect yourself if you were caught in a deadly asteroid belt? This is your big chance to fly through the dimensions of space and fend against asteroid boulders. The longer you survive, the more space hazards you'll encounter.

GAME PLAY

The object of the game is destroy as many asteroid boulders as possible and keep your ship in space as long as possible. Use your Joystick Controller to maneuver your ship through space and press the red controller (fire) button to shoot photon torpedoes at the asteroid boulders.

When an asteroid is hit, it may just break up into smaller boulders, or it may be completely pulverized. In some game variations you'll face additional space hazards such as satellites and UFO's (Unidentified Flying Objects); both of which may be firing torpedoes back at you.

OPERATING YOUR SPACESHIP



Use your Joystick Controller with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure to plug the controller cables firmly into the jacks at the back of your Video Computer System™ Game. Hold the controller with the red fire button to your upper left toward the television screen. Use the LEFT CONTROLLER jack for one-player games. *See Section 3 of your owner's manual for further details*.

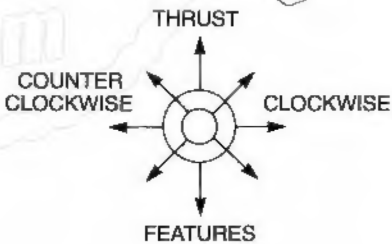


Figure 2

Use the Joystick Controller to aim the spaceship and to fire photon torpedoes at the asteroids. Move the Joystick right to rotate the ship clockwise; move it left to rotate the ship counterclockwise. Push the Joystick forward to thrust (propel) the ship through space. (The ship moves only in the direction it's pointed.)

Pulling the Joystick down causes the ship to perform different functions such as hyperspace, shields, or flip (see Section 6, GAME VARIATIONS). After aiming the spaceship with your Joystick, press the fire button to shoot photon torpedoes at the asteroid boulders. Continue to

press and release the fire button as fast as possible to quickly destroy all of the asteroids.

If the game variation you're playing includes satellites and UFO's, use your Joystick to aim and press the fire button to shoot torpedoes at them just just as you would for the asteroid boulders.

CONSOLE CONTROLS

GAME SELECT SWITCH

To select an **ASTEROIDS™** game, press down the **GAME SELECT** switch. (See **Section 8, SELECT MATRIX** to choose the game you wish to play.) The game number and the number of players appear at the top of the screen. The game number is on the left; number of players is on the right as shown in **Figure 3.**



Figure 3

GAME RESET SWITCH

Once you have selected a game number, press down the **GAME RESET** switch to start the action. Each time **GAME RESET** is pressed down the game starts over. After the game starts, the score appears at the top of the screen as shown in **Figure 4.**



Figure 4

NOTE: To change game numbers quickly, hold down **GAME SELECT** and **GAME RESET** together.

DIFFICULTY SWITCHES

The **ASTEROIDS** game has two difficulty levels, **a** and **b**. The **b** level is normal game play for beginning players. The **a** level offers a bigger challenge with the addition of UFO's (Unidentified Flying Objects) and satellites (see **Figures 5 and 6**).



Figure 5



Figure 6

UFO's are tough to hit, but each one is worth 1000 points. (See **Section 5** for **SCORING**). Satellites are larger and easier to destroy. UFO's and satellites may be firing back at you, so be on the lookout for their stray artillery. UFO's do not attack until you have reached over 15,000 points. When satellites and UFO's sneak up to attack you, you'll hear their engines. The satellites have a low pitched engine sound and the UFO's have a higher pitched sound.

TV TYPE SWITCH

Set this switch to **color** if your television is color or to **b/w** if your television is black-and-white. Setting this switch to **b/w** will not affect a color television.

SCORING

Points are determined by the size of the asteroid boulders. Obviously, the smaller boulders are harder to hit and therefore worth more points. With each game or turn you have four spaceships. You can earn extra spaceships by scoring high as indicated in the **GAME SELECT MATRIX**.

Points are scored as follows:

SMALL ASTEROIDS	100 POINTS
MEDIUM ASTEROIDS	50 POINTS
LARGE ASTEROIDS	200 POINTS
SATELLITES	200 POINTS
UFO's	1000 POINTS

GAME VARIATIONS

ASTEROIDS

includes 66 game variations for 1 or 2 players.

FAST/SLOW

FAST/SLOW refers to the speed that the asteroids travel.

LIVES

LIVES is a feature which allows you to earn extra spaceships. Game variations provide you with an extra ship every 5000, 10,000, or 20,000 points, depending on the game number you choose. The tougher game variations don't provide any extra spaceships. (See **Section 8, GAME SELECT MATRIX** for extra ship lives.) You'll hear a beeping sound when an extra spaceship is earned.

FEATURES

Depending on the game variation you choose, you may be able to save your spaceship from destruction by using one of the game features of **ASTEROIDS**.

HYPERSPACE

Hyperspace is a feature offered in **Games 1** through **8** for one player and **Games 34** through **41** for two players. By moving the Joystick down, or towards you, hyperspace makes your spaceship disappear in space and reappear at some other place on the screen. Hyperspace is helpful as a quick getaway when an asteroid boulder is headed toward your spaceship, but it may also be a hindrance if your spaceship reappears in the path of an oncoming asteroid boulder.

SHIELDS

Games 9 through **16** for one player and **Games 42** through **49** for two players allow you to protect your spaceship by surrounding it with protective shields. Pull your Joystick back towards you to put up shields, but don't use shields for more than two seconds or your spaceship will blow up.

FLIP

In game variations featuring flip, you can flip your spaceship around 180 degrees which aims it in the opposite direction. Flip is a fast way to attack asteroids coming from behind. Flip is a feature in **Games 17** through **24** for one player and **Games 50** through **57** for two players.

Games 25—32 (one player) and **Games 58—65** (two players) have no optional features. This makes these game variations more challenging and you must depend solely on your quick skill and coordination.

YOUNG CHILDREN'S VERSIONS

Games 23 and **66** are easy versions for young children. These games feature slow asteroids, hyperspace, and an extra ship with each 5000 points.

HELPFUL HINTS

After playing ASTEROIDS several times you'll discover which techniques work best for you. Here are some that the space cadets at ATARI found most helpful.

1. When the screen becomes clear of asteroids (just before a new group of large asteroids appears), try to avoid placing your spaceship close to the right or left edge of the screen. New asteroids almost always begin from these edges.

2. It is often helpful to remain in the center of the screen throughout the game, aiming your spaceship right and left or in a circular motion.

3. If you're close to earning an extra ship, and your spaceship is about to crash, you may want to cause your spaceship to collide with a small asteroid, UFO, or satellite. You'll earn points even if you crash, and this may be just enough points to earn that extra ship.

4. Try to hit the faster and smaller asteroid boulders. This will give you more protection and more points.

NOTE: Always turn the console POWER switch OFF when inserting or removing a Game Program™. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI® Video Computer System™.

GAME SELECT MATRIX

ONE PLAYER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
SPEED	S	F	S	F	S	F	S	F	S	F	S	F	S	F	S	F	S	F	S	F	S	F	S	F	S	F	S	F	S	F	S	F	CHILDREN'S
EXTRA LIFE	5	5	10	10	20	20	N	N	5	5	10	10	20	20	N	N	5	5	10	10	20	20	N	N	5	5	10	10	20	20	N	N	
FEATURES	H	H	H	H	H	H	H	H	SH	SH	SH	SH	SH	SH	SH	SH	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	W	W	W	W	W	W	W	W	
TWO PLAYERS	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	[illegible]	66

S = SLOW
F = FAST
N = NONE

H = HYPERSPACE
SH = SHIELDS
FL = FLIP
W = WITHOUT FEATURES

EXTRA LIVES
5 = 5000 points
10 = 10,000 points
20 = 20,000 points
N = No extra lives

 Printed in U.S.A.

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

66 JEUX VIDEO

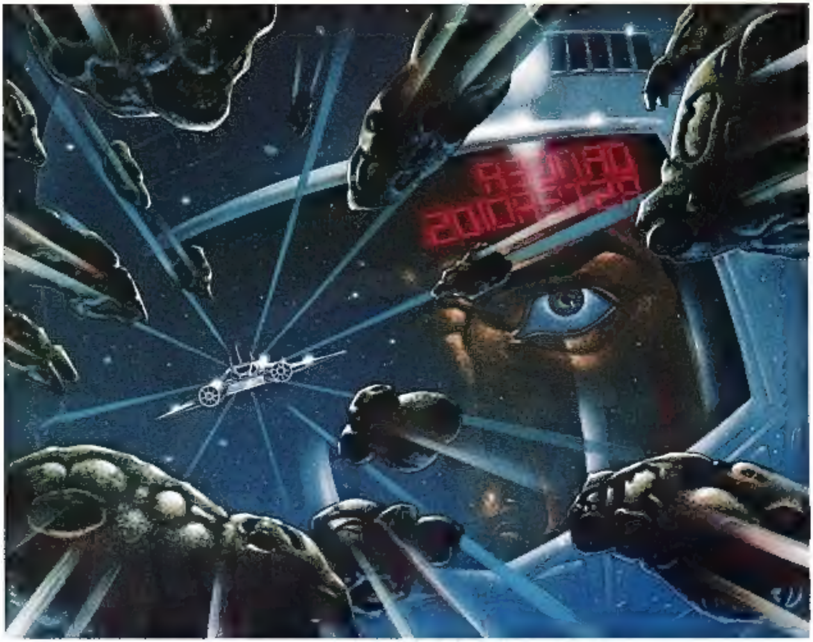
ASTEROIDS™

CARACTERISTIQUE SPECIALE

Ce game program™ comprend des variantes supplémentaires destinées aux jeunes enfants.

NOTA: Avant d'introduire ou de retirer un Game Program™, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER). Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Video Computer System™ ATARI®

LA PATROUILLE DU COSMOS



Par une belle soirée paisible et tranquille, la Patrouille du Cosmos part faire sa ronde quotidienne le long des boulevards de l'espace. Mais alors qu'elle ne rencontre d'ordinaire aucune agitation, aucun remous, une sensation étrange remplace ce soir le calme habituel. Peu avant 0200 heures, un corps intergalactique est observé à travers le compteur visuel de particules, un corps d'une masse trop importante pour être mesurée. Le voici qui se rapproche ... Attention! C'est un météorite géant qui se dirige droit vers le Vaisseau Cosmique. Une seule chance de survie: éviter le météorite ou le détruire. Et quand on dit détruire, il ne s'agit pas ici de le faire éclater en morceaux, mais littéralement de le pulvériser, car de petits fragments d'astéroïde sont tout aussi mortels que des gros.

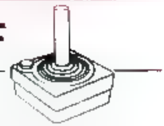
Ouf! le Vaisseau Cosmique vient d'échapper à la collision, mais les Patrouilleurs du Cosmos se trouvent soudain cernés par des milliers d'astéroïdes meurtriers. Il leur faut agir vite s'ils veulent sauver leur astronef et survivre eux-mêmes! Le véhicule spatial est équipé de torpilles de photons, d'écrans, et de la faculté de disparaître dans l'hyperespace ou de basculer.

La Patrouille du Cosmos est hautement qualifiée pour maîtriser la situation. Pouvez-vous en dire autant? Comment vous protégeriez-vous si vous étiez pris au piège dans une ceinture meurtrière d'astéroïdes? Manœuvrez donc à l'échelle spatiale et défendez-vous contre les météorites. Plus longtemps vous survivrez, plus se multiplieront les dangers…

REGLES DU JEU

Le but du jeu consiste à détruire autant de météorites que possible tout en gardant l'astronef dans l'espace aussi longtemps que possible. Servez-vous de votre levier de commande pour guider votre véhicule à travers l'espace, et appuyez sur le bouton rouge de conduite de tir pour bombarder les météorites de vos torpilles de photons. Lorsqu'un astéroïde est atteint, il peut soit éclater en fragments plus petits, soit être complètement pulvérisé. Dans certaines variantes du jeu vous serez en outre confronté à d'autres dangers tels que les satellites ou les OVNI (objets volants non identifiés) qui pourront vous bombarder à leur tour.

COMMANDES DE L'ASTRONEF



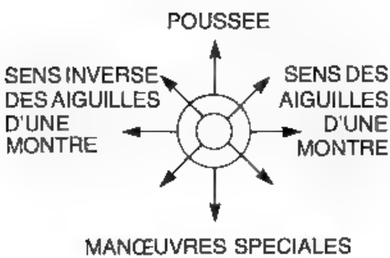


Figure 2

Servez-vous, pour cette cassette Game Program™ d'ATARI®, de la commande à levier. Veillez à enficher fermement les conducteurs des câbles de commande dans les prises situées à l'arrière de votre jeu Video Computer System™. Placez la commande de manière à ce que le bouton rouge de tir, en haut à gauche, soit orienté vers l'écran du téléviseur. Servez-vous de la prise de commande gauche (LEFT CONTROLLER) pour jouer tout seul (*vous trouverez au chapitre 3 de la notice d'emploi des renseignements plus détaillés à ce sujet).*

La commande à levier sert à diriger le véhicule spatial et à tirer des torpilles de photons contre les as-

téroïdes. Déplacez le levier vers la droite ou la gauche pour faire tourner votre astronef dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse, respectivement. Poussez le levier en avant pour propulser votre véhicule dans l'espace (l'astronef ne se déplace que dans la direction indiquée par sa pointe).

Le levier tiré vers le bas sert à procéder à d'autres manœuvres telles que l'hyperespace, les écrans ou le basculement (voir **Chapitre 6, VARIANTES DU JEU**). Après avoir orienté votre astronef au moyen du levier, appuyez sur le bouton de tir pour lancer des torpilles de photons contre les météorites. Continuez à appuyer et à relâcher le bouton de tir aussi rapidement que possible pour vite détruire tous les astéroïdes.

Si la variante que vous avez choisie inclut des satellites et des OVNI, servez-vous du levier pour viser, et appuyez sur le bouton de tir pour leur lancer des torpilles comme vous le feriez contre des météorites.

COMMANDES DE LA CONSOLE

SELECTEUR DE JEU (GAME SELECT)

Pour choisir un jeu **ASTEROIDS™**, appuyez sur le sélecteur **GAME SELECT** (pour faire votre choix, consultez le **Chapitre 8, TABLEAU DE SELECTION DE JEU**). Le numéro du jeu et le nombre de joueurs apparaissent respectivement à gauche et à droite en haut de l'écran, comme indiqué sur la **Figure 3**.



Figure 3

REMISE A ZERO (GAME RESET)

Lorsque vous aurez sélectionné le jeu de votre choix, appuyez sur la touche **GAME RESET** pour commencer la partie. Le jeu repart à zéro chaque fois que l'on appuie sur cette touche, et le score apparaît en haut de l'écran comme indiqué sur la **Figure 4**.

NOTA: Pour changer rapidement de numéro de jeu, maintenez simultanément enfoncés le sélecteur **GAME SELECT** et la touche **GAME RESET**.

SELECTEURS DE DIFFICULTE (DIFFICULTY)

ASTEROIDS™ se joue à deux niveaux de difficulté. Le niveau **(b)** correspond au jeu normal pour débutants. Le niveau **(a)** demande plus

d'adresse puisqu'il ajoute des OVNI (objets volants non identifiés) et des satellites (voir **Figures** 5 et 6).



Figure 4

Les OVNI sont difficiles à atteindre mais chacun vaut 1000 points (voir SCORES au Chapitre 5).
Les satellites d'autre part sont plus gros et plus faciles à détruire. OVNI et satellites peuvent riposter, faites donc attention à leur artillerie. Les OVNI ne vous bombarderont que lorsque vous aurez obtenu plus de 15 000 points. De plus, lorsque les satellites et les OVNI vous attaqueront ainsi de leurs bombes traîtresses, vous entendrez leurs moteurs: ton grave pour les satellites, plus aigu pour les OVNI.

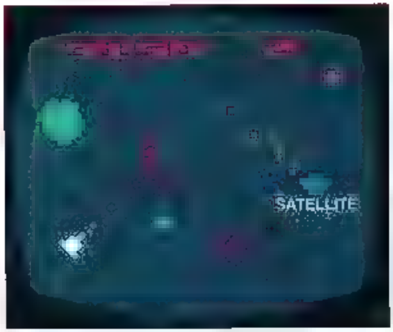


Figure 5



Figure 6

COMMUTATEUR DE TELEVISION (TV TYPE)

Placez ce sélecteur en position **COLOR** si vous disposez d'un téléviseur en couleurs, ou en position **B-W** si votre poste est en noir et blanc. Le réglage **B-W** n'affectera pas les téléviseurs couleurs.

SCORES

Le nombre de points obtenus est déterminé par les dimensions des météorites. Il va sans dire que les plus petits étant plus difficiles à atteindre, ils vaudront plus de points. A chaque jeu ou tour, vous disposez de quatre astronefs. Vous pourrez en obtenir davantage si vous atteignez un score élevé comme indiqué dans le **TABLEAU DE SELECTION DE JEU**.

Les scores sont les suivants:

PETITS ASTEROÏDES	100 POINTS
ASTEROÏDES MOYENS	50 POINTS
GROS ASTEROÏDES	20 POINTS
SATELLITES	200 POINTS
OVNI	1000 POINTS

VARIANTES DU JEU

ASTEROIDS™

Comprend 66 variantes pour un ou deux joueurs.

RAPIDE/LENT

RAPIDE/LENT renvoie à la vitesse des astéroïdes.

SURSIS

La fonction SURSIS vous permet de gagner des astronefs supplémentaires: certaines variantes du jeu vous fourniront un véhicule spatial de plus chaque fois que vous aurez obtenu 5000, 10 000 ou 20 000 points, selon le numéro de jeu choisi. Les variantes les plus difficiles ne disposent pas de cette fonction (voir **Chapitre 8, TABLEAU DE SELECTION DE JEU**) à ce sujet. Un signal sonore, intermittent (bip-bip) se fait entendre chaque fois que l'on gagne un astronef additionnel.

MANŒUVRES SPECIALES

Selon la version du jeu **ASTEROIDS** que vous aurez choisie, vous pourrez utiliser l'une des manœuvres suivantes pour sauver votre astronef de la destruction.

HYPERESPACE

Hyperespace est disponible dans les variantes **1 à 8** pour un joueur, et **34 à 41** pour deux joueurs. Lorsque vous déplacez le levier vers le bas ou vers vous, l'hyperespace fait disparaître votre astronef pour le faire réapparaître ailleurs sur l'écran. Cette manœuvre, très utile lorsqu'il s'agit de fuir rapidement un météorite qui se précipite à votre rencontre, présente cependant des risques si votre véhicule spatial réapparaît sur la trajectoire d'un autre météorite.

ECRANS

Les variantes **9** à **16** pour un joueur, et **42** à **49** pour deux joueurs, vous permettent de protéger votre astronef en l'entourant d'écrans protecteurs. Tirez votre levier vers vous pour installer les écrans, mais ne vous servez pas de ces derniers pendant plus de deux secondes sous peine de faire exploser votre astronef.

BASCULEMENT

Certaines variantes vous permettent de faire basculer votre astronef de 180 degrés, pour le diriger dans le sens opposé. Ce moyen rapide d'attaquer les astéroïdes qui arrivent par derrière est disponible dans les jeux **17** à **24** pour un joueur, ou **50** à **57** pour deux.

Les variantes **25** à **32** (un joueur)et **58** à **65** (deux joueurs) ne disposent pas de ces manœuvres, ce qui les rend plus ardues (et plus passionnantes) puisque vous ne pourrez compter que sur votre adresse et la rapidité de vos réflexes.

VERSIONS POUR JEUNES ENFANTS

Les variantes **33** et **66** sont destinées aux jeunes enfants. Astéroïdes lents, hyperespace et un astronef supplémentaire par 5000 points rendent ces versions plus faciles.

CONSEILS JUDICIEUX

Après plusieurs parties d'**ASTEROIDS**, vous saurez reconnaître les manœuvres qui vous sont le plus favorables. En voici quelques-unes que nos cadets de l'espace, à ATARI, ont trouvés particulièrement utiles.

1. Lorsqu'il n'y a plus d'astéroïdes sur l'écran (juste avant l'arrivée d'un nouveau groupe de gros astéroïdes), évitez si possible de placer votre astronef près du bord gauche ou droit de l'écran; en effet, ces bords sont presque toujours le point de départ des nouveaux astéroïdes.

2. Il est souvent utile de rester au centre de l'écran tout au long du jeu, et de diriger l'astronef à droite, à gauche ou en rond.

3. Si vous êtes près d'acquérir un astronef de plus et que votre véhicule est sur le point de s'écraser, essayez de le faire entrer en collision avec un petit astéroïde, un OVNI ou un satellite. Vous gagnerez des points même si vous vous écrasez, et ces points pourraient être juste ce qu'il vous faut pour vous faire gagner cet astronef supplémentaire.

4. Tâchez d'atteindre les météorites les plus rapides et les plus petits. Vous serez mieux protégé et vous marquerez plus de points.

TABLEAU DE SELECTION DE JEU

1 JOUEUR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
VITESSE	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R
SURSIS	5	5	10	10	20	20	SS	SS	5	5	10	10	20	20	SS	SS	5	5	10	10	20	20	SS	SS	5	5	10	10	20	20	SS	SS
MANŒUVRES SPECIALES	H	H	H	H	H	H	H	H	E	E	E	E	E	E	E	E	B	B	B	B	B	B	B	B	SM	SM	SM	SM	SM	SM	SM	SM
DEUX JOUEURS	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	[illegible]

ENFANTS 66

L = LENT
R = RAPIDE
SS = SANS SURSIS

H = HYPERESPACE
E = ECRANS
B = BASCULEMENT
SM = SANS MANŒUVRES SPECIALES

SURSIS
5 = 5000 points
10 = 10 000 points
20 = 20 000 points
SS = sans sursis

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

66 TELE-SPIELE

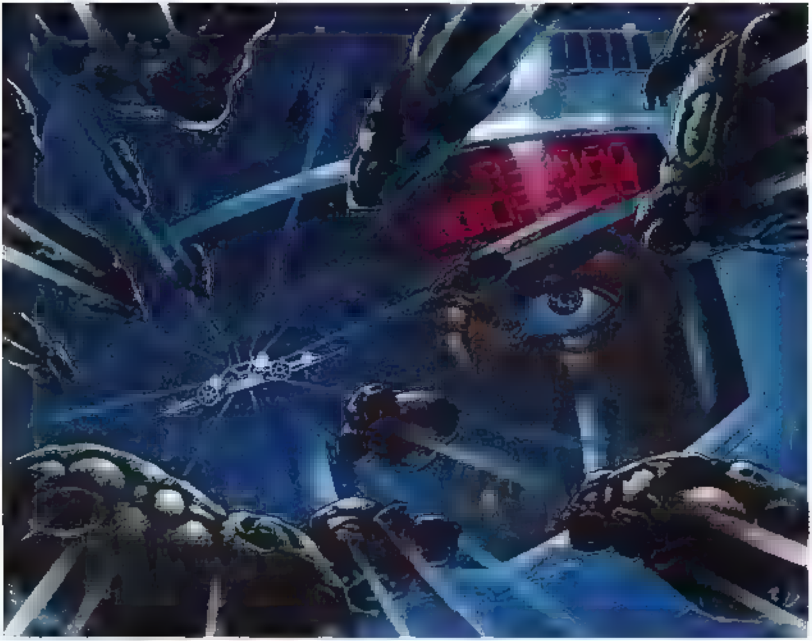
ASTEROIDS™

EXTRA AUSSTATTUNG

Dieses Game Program™ enthält weitere Versionen für Kinder.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines Game Program™ den Konsolenstromschalter (POWER) stets AUS (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ verlängert.

WELTALLPATROUILLE



An einem ruhigen, stillen Abend fährt die Weltallpatrouille die übliche Nachtstreife die Boulevards des Weltalls entlang. Diese Streife verlief stets gleich ruhig, ereignislos, eintönig, nichts aufregendes ist zu melden. Aus irgendeinem Grund aber ist diese Nacht anders. Kurz vor 0200 Uhr wird eine Art intergalaktisches Material am optischen Elementarteilzähler gesichtet. Die Masse ist zu groß, um erfaßt werden zu können. Das Material treibt näher. Achtung, es ist ein riesiger Asteroid und er kommt genau auf das Weltraumschiff zu! Die einzige Überlebensmöglichkeit besteht darin, dem Asteroid auszuweichen, oder ihn zu zerstören. Ihn zu zerstören bedeutet nicht, ihn zu zersprengen, er muß zermalmt werden. Kleine Asteroiden sind genauso lebensgefährlich wie große.

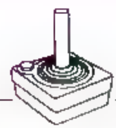
Wow, das Weltraumschiff ist knapp einem Zusammenstoß mit dem Asteroiden entgangen, doch plötzlich ist die Weltallpatrouille von tausenden, tödlichen Asteroiden umringt. Die Weltallpatrouille kann keine Zeit verlieren, um ihr Raumschiff und die Leben der Besatzung zu retten. Das Raumschiff ist mit Photonen-Torpedos, Hypersphäre, Schildern und Schwenkkontrolle ausgerüstet.

Die Weltallpatrouille ist voll dafür ausgebildet, mit einer solchen Situation fertig zu werden. Könnten Sie es genauso gut schaffen wie die Weltallpatrouille? Wie würden Sie sich schützen, wenn Sie in einen tödlichen Asteroidenregen geraten? Hier bietet sich die einmalige Gelegenheit, durch den Weltraum zu fliegen, und gegen Asteroiden zu kämpfen. Je länger Sie allerdings überleben, desto mehr Weltraumgefahren warten auf Sie.

SPIEL

Das Ziel des Spiels besteht darin, soviel Asteroiden wie möglich zu zerstören, und Ihr Weltraumschiff so lange wie möglich im All zu behalten. Benützen Sie den Steuerknüppel, um das Raumschiff durch das Weltall zu manövrieren; drücken Sie den roten (Abfeuerungs-)Knopf, um Photonen-Torpedos auf die Asteroiden abzuschießen. Wird ein Asteroid getroffen, kann er entweder in kleinere Teile zerfallen, oder ganz zermalmt werden. Bei manchen Spielvariationen sind Sie zusätzlichen Weltraumgefahren wie Satelliten und UFOs (fliegende Untertassen) ausgesetzt; beide können Torpedos auf Sie zurückfeuern.

STEUERUNG IHRES WELTRAUMSCHIFFS



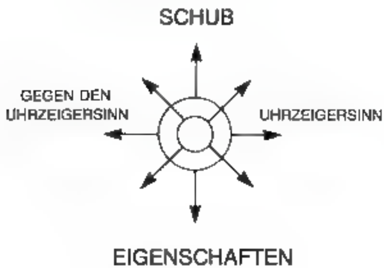


Abbildung 2

Mit dieser ATARI® Game Program™ Kassette benützen Sie die Knüppelsteuerungen. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in der Buchse an der Rückwand Ihres Video Computer Systems™ steckt. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist. Benützen Sie die linke Steuerungsbuchse (**LEFT CONTROLLER**) für Spiele mit einem Spieler. (*Details finden Sie unter Abschnitt 3 der Video Computer System™ Gebrauchsanweisung).*

Benützen Sie die Knüppelsteuerung, um das Weltraumschiff auszurichten und Photonen-Torpedos gegen die Asteroiden abzufeuern. Bewegen Sie den Steuerknüppel nach rechts, um das Weltraumschiff gegen den Uhrzeigersinn zu drehen. Drücken Sie den Steuerknüppel vorwärts, um das Weltraumschiff durchs Weltall voranzutreiben. (Das Schiff bewegt sich nur in der Richtung, in die es weist).

Wenn Sie den Steuerknüppel herunterziehen, bewirkt dies, daß das Schiff verschiedene Funktionen, wie Hypersphäre, Schilder oder Schwenkungen ausübt (siehe **Abschnitt 6, SPIELVARIATIONEN**).

Nachdem Sie das Weltraumschiff mit dem Steuerknüppel ausgerichtet haben, drücken Sie den Abfeuerungsknopf, um Photonen-Torpedos auf die Asteroiden abzufeuern. Fahren Sie fort, den Knopf abwechselnd so schnell wie möglich zu drücken und wieder loszulassen, um rasch sämtliche Asteroiden zu zerstören.

Sind in der von Ihnen gespielten Spielvariation Satelliten und UFOs enthalten, benützen Sie den Steuerknüppel zum Ausrichten, und drücken den Knopf, um Torpedos gegen sie in gleicher Weise wie bei den Asteroiden abzufeuern.

KONSOLENSTEUERUNG

SPIELWAHLSCHALTER (GAME SELECT)

Um ein **ASTEROIDS™** Spiel zu wählen, drücken Sie den **GAME SELECT** Schalter nieder. (In **Abschnitt 8, SPIELWAHLMATRIX**, wählen Sie das gewünschte Spiel). Die Spielnummer und Spieleranzahl wird oben am Bildschirm eingeblendet. Die Spielnummer ist links; die Spieleranzahl rechts, wie auf **Abbildung 3** gezeigt wird.



Abbildung 3

SPIELRÜCKSETZSCHALTER (GAME RESET)

Sobald Sie eine Spielnummer gewählt haben, drücken Sie den **GAME RESET** Schalter nieder, um das Spiel zu beginnen. Jedes Mal, wenn der **GAME RESET** Schalter gedrückt wird, beginnt das Spiel von neuem. Nach Beginn des Spieles werden die Punktezahlen oben am Bildschirm eingeblendet, wie in **Abbildung 4** gezeigt.



Abbildung 4



Abbildung 5

HINWEIS: Um Spielnummern schnell zu wechseln, halten Sie den **GAME SELECT** und den **GAME RESET** Schalter gleichzeitig nieder.

SCHWIERIGKEITSSCHALTER (DIFFICULTY)

Das **ASTEROIDS™** Spiel hat zwei Schwierigkeitsstufen, **a** und **b**. Die **b** Stufe ist das normale Spiel für Anfänger. Die **a** Stufe bietet durch den Einsatz von UFOs und Satelliten eine größere Herausforderung (siehe **Abbildungen 4 und 5**).



Abbildung 6

UFOs sind äußerst schwer zu treffen, aber jedes ist 1000 Punkte wert. (Siehe Abschnitt 5, **PUNKTEZÄHLUNG**).
Satelliten sind größer, und leichter zu vernichten. UFOs und Satelliten können auf Sie zurückfeuern, deshalb sollten Sie vor deren verirrten Geschossen auf der Hut sein. UFOs greifen Sie nicht an, solange Sie nicht über 15 000 Punkte erzielt haben. Wenn Satelliten und UFOs einen heimtückischen Überraschungsangriff ausführen, hören Sie ihre Triebwerke. Die Satelliten-Triebwerke haben einen niedrigen, die UFOs einen hohen Ton.

TV-TYPE SCHALTER (COLOR/S-W)

Stellen Sie diesen Schalter auf **COLOR**, wenn Sie einen Farbfernseher haben, und auf **B/W**, wenn Ihr Gerät Schwarz/Weiß ist. Ist dieser Schalter auf **B/W**, wird Farbfernsehen nicht beeinträchtigt.

PUNKTEZÄHLUNG

Punkte werden durch die Größe der Asteroiden bestimmt. Selbstverständlich ist es schwerer, die kleinen Asteroiden zu treffen; sie sind deshalb mehr Punkte wert. In jedem Spiel oder jeder Runde haben Sie vier Weltraumschiffe. Sie können Extra-Weltraumschiffe gewinnen, indem Sie eine hohe Punktezahl erzielen; siehe **SPIELWAHLMATRIX.**

Punkte werden wie folgt erzielt:

KLEINE ASTEROIDEN	100 PUNKTE
MITTLERE ASTEROIDEN	50 PUNKTE
GROSSE ASTEROIDEN	20 PUNKTE
SATELLITEN	200 PUNKTE
UFOs	1000 PUNKTE

SPIELVARIATIONEN

ASTEROIDEN

umfaßt 66 Spielvariationen für 1 oder 2 Spieler

SCHNELL/LANGSAM

SCHNELL/LANGSAM bezieht sich auf die Geschwindigkeit, mit der sich die Asteroiden bewegen.

NACHSCHUB

Durch NACHSCHUB können Sie Extra-Weltraumschiffe erhalten. Die einzelnen Spielvariationen bieten bei 5000, 10 000 oder 20 000 Punkten ein Extraschiff, je nach dem von Ihnen gewählten Spiel. Die schwierigeren Spielvariationen bieten keine Extra-Weltraumschiffe. (Siehe **Abschnitt 8, SPIELWAHLMATRIX**). Sie vernehmen einen Piepton, wenn Sie ein Extra-Weltraumschiff gewonnen haben.

EIGENSCHAFTEN

Je nach der von Ihnen gewählten Spielvariation könnten Sie Ihr Weltraumschiff vor der Zerstörung schützen, indem Sie eine der Eigenschaften des ASTEROIDS Spiels einsetzen.

HYPERSPHÄRE

Hypersphäre wird in den **Spielen 1** bis **8** für einen Spieler, sowie in den **Spielen 34** bis **41** für zwei Spieler geboten. Bewegen Sie den Steuerknüppel nach unten oder gegen sich, verschwindet bei der Hypersphäre Ihr Weltraumschiff im All, und taucht an einer anderen Stelle am Bildschirm wieder auf. Hypersphäre eignet sich zum schnellen Rückzug, wenn sich ein Asteroid auf Ihr Weltraumschiff zu bewegt; Hypersphäre mag sich jedoch auch als Behinderung erweisen, wenn Ihr Raumschiff auf der Bahn eines sich nähernden Asteroiden wieder auftaucht.

SCHILDER

Die **Spiele 9** bis **16** für einen Spieler,

sowie die **Spiele 42** bis **49** für zwei Spieler gestatten Ihnen, Ihr Weltraumschiff durch Schilder zu schützen. Ziehen Sie den Steuerknüppel zu sich her, um die Schilder aufzurichten; Sie dürfen sie jedoch nicht länger als zwei Sekunden benützen, danach explodiert Ihr Raumschiff.

SCHWENKUNG

In Spielvariationen mit Schwenkung können Sie Ihr Weltraumschiff um 180 Grad wenden, wodurch es in die entgegengesetzte Richtung weist. Die Schwenkung eignet sich zum schnellen Angriff auf im Rücken angreifende Asteroiden. Schwenkung ist in den **Spielen 17** bis **24** für einen Spieler, sowie in den **Spielen 50** bis **57** für zwei Spieler enthalten.

Die **Spiele 25-32** (ein Spieler) und **Spiele 58-65** (zwei Spieler) haben keine wahlweisen Möglichkeiten. Diese Spielvariationen werden also schwieriger, und Sie müssen sich ganz auf rasches Reagieren und Koordination verlassen.

VERSIONEN FÜR KINDER

Die **Spiele 23** und **66** sind leichte Versionen für Kinder. In diesen Spielen gibt es langsame Asteroiden, Hypersphäre und ein Extra-Weltraumschiff bei jedem 5000sten Punkt.

NÜTZLICHE HINWEISE

Nachdem Sie ASTEROIDS™ ein paar Mal gespielt haben, werden Sie feststellen, welche Methode Ihnen am meisten zusagt. Hier sind einige Techniken, die die Weltraumkadetten bei ATARI erfolgreich erprobt haben.

1. Weist der Bildschirm keine Asteroiden mehr auf (kurz vor dem Auftauchen einer Gruppe großer Asteroiden), sollten Sie vermeiden, Ihr Weltraumschiff nahe zum rechten oder linken Bildschirmrand zu bringen. Neue Asteroiden erscheinen fast immer an diesen Stellen.

2. Es ist zeitweise günstig, während des ganzen Spiels in der Mitte des Bildschirms zu bleiben, wobei man das Raumschiff nach rechts oder links oder kreisförmig steuert.

3. Sind Sie gerade dabei, ein Extra-Weltraumschiff zu gewinnen, Ihr Weltraumschiff sich also vor dem Zusammenstoß befindet, sollten Sie es mit einem kleinen Asteroiden, UFO oder Satelliten zusammenstoßen lassen. Sie gewinnen Punkte, selbst wenn Sie zusammenstoßen, und zwar vielleicht gerade genug Punkte, um das Extra-Raumschiff zu gewinnen.

4. Versuchen Sie, die schnelleren und kleineren Asteroiden zu treffen. Dadurch erhalten Sie mehr Schutz und mehr Punkte.

SPIELWAHLMATRIX

EIN SPIELER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
GESCHWINDIGKEIT	L	S	L	S	L	S	L	S	L	S	L	S	L	S	L	S
NACHSCHUB	5	5	10	10	20	20	K	K	5	5	10	10	20	20	K	K
EIGENSCHAFTEN	H	H	H	H	H	H	H	H	SD	SD	SD	SD	SD	SD	SD	SD
ZWEI																

EIN SPIELER	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
GESCHWINDIGKEIT	L	S	L	S	L	S	L	S	L	S	L	S	L	S	L	[illegible]
NACHSCHUB	5	5	10	10	20	20	K	K	5	5	10	10	20	20	K	K
EIGENSCHAFTEN	SW	SW	SW	SW	SW	SW	SW	SW	O	O	O	O	O	O	O	O
ZWEI																

KINDER

66

L = LANGSAM
S = SCHNELL
K = KEINES

H = HYPERSPHÄRE
SD = SCHILDER
SW = SCHWENKUNG
O = OHNE EIGENSCHAFTEN

NACHSCHUB
5 = 5000 Punkte
10 = 10 000 Punkte
20 = 20 000 Punkte
K = Kein Nachschub

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

66 VIDEO GIOCHI

ASTEROIDS™

CARATTERISTICA SPECIALE

Questo Game Program™ comprende ulteriori versioni per i più piccoli.

AVVERTENZA: Assicurarsi sempre che l'interruttore dell'alimentazione (POWER) sia "OFF" quando si inserisce o si toglie un Game Program™. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del proprio Video Computer System™ ATARI®

LA PATTUGLIA SPAZIALE



Una notte tranquilla e serena, la Pattuglia Spaziale, il cui compito è di vigilare gli spazi infiniti del cosmo, si appresta a compiere il suo giro per i grandi viali stellari. Il percorso è quello consueto, e di norma tutto procede regolarmente senza incidenti di sorta. Ma per qualche ragione questa notte c'è qualcosa d'insolito nell'aria. Poco prima delle ore 0200 sul video del contatore di particelle viene individuata una forma di materiale intergalattico, la cui massa è troppo grande per essere misurabile. La mole si fa sempre più vicina. Attenzione! Si tratta di un gigantesco asteroide in rotta di collisione con l'Astronave Cosmica.

L'unica possibilità di salvarsi è evitare lo scontro o distruggere la mole. Distruggerla non significa semplicemente disgregarla, ma vaporizzarla. Gli asteroidi più piccoli non sono meno micidiali di quelli di grandi dimensioni.

Perbacco! La collisione con l'Astronave Cosmica è stata evitata per un pelo… improvvisamente però la Pattuglia Spaziale si trova circondata da migliaia di letali asteroidi. Per salvare il proprio veicolo e la propria pelle è necessario agire tempestivamente. L'astronave è dotata di siluri-fotone, del sistema di elusione chiamato iperspazio, di

scudi e di comando di ribaltamento.

La Pattuglia Spaziale è altamente addestrata e quindi in grado di far fronte alla situazione. Come te la caveresti tu in tale frangente? Come ti proteggeresti se fossi intrappolato in una fascia di micidiali asteroidi? Questa è la tua grande occasione di trasferirti nella dimensione spaziale ed affrontare queste tremende moli. Quanto più a lungo riesci a sopravvivere, tanto più numerosi sono i pericoli ai quali vai incontro.

IL GIOCO

Lo scopo del gioco è di distruggere il maggior numero possibile di asteroidi e di mantenere la tua astronave in volo quanto più a lungo puoi. Serviti del comando a cloche per manovrare il tuo veicolo spaziale e schiaccia il pulsante rosso di tale comando per lanciare siluri-fotone contro gli asteroidi. Quando il siluro colpisce il bersaglio, questo può dividersi in massi più piccoli oppure disintegrarsi completamente. In alcune variazioni di gioco dovrai affrontare altri rischi, rappresentati da OVNI (oggetti volanti non identificati) e da satelliti, entrambi i quali possono rispondere ai tuoi siluri con i loro.

COME SI PILOTA L'ASTRONAVE



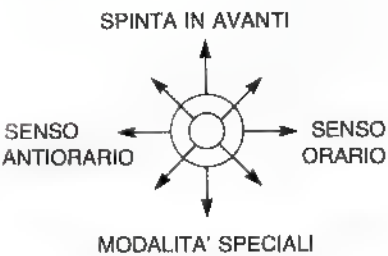


Figura 2

Per questo Game Program™ ATARI usa il tuo comando a cloche, assicurandoti che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nei "jack" sul retro del tuo Video Computer System™. Il comando deve essere tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra rivolto verso lo schermo del televisore. Per giochi con un solo partecipante usa il "jack" del LEFT CONTROLLER *(Vedi Sezione 3 del libretto di istruzioni per maggiori particolari).*

Utilizza il comando a cloche per orientare l'astronave e lanciare

siluri-fotone contro gli asteroidi. Per far ruotare il veicolo in senso orario, sposta il comando a destra; per farlo girare in senso antiorario, sposta il comando a sinistra. Per impartire all'astronave una spinta in avanti, spingi la cloche in avanti (il veicoli si muove soltanto nella direzione in cui è puntato).

Tirando la cloche indietro si fanno compiere all'astronave diverse funzioni speciali, come l'iperspazio, gli scudi o il ribaltamento (Vedi **Sezione 6, VARIAZIONI DI GIOCO**).

Dopo avere orientato l'astronave mediante il comando a cloche per prendere la mira, schiaccia il pulsante rosso per lanciare siluri-fotone contro gli asteroidi. Per distruggere rapidamente tutti i bersagli, premi e lascia andare il pulsante quanto più velocemente puoi.

Se la particolare variazione di gioco comprende satelliti e OVNI, serviti del comando a cloche per il puntamento e schiaccia il pulsante rosso per il lancio di siluri contro di essi esattamente come per gli asteroidi.

COMANDI SULLA CONSOLE

SELETTORE DI GIOCO (GAME SELECT)

Per predisporre una variazione di **ASTEROIDS™**, premi il pulsante **GAME SELECT** (Vedi **Sezione 8, MATRICE SELEZIONE GIOCO**, per la scelta della versione che ti interessa). Il numero del gioco e quello dei partecipanti appaiono in cima allo schermo, rispettivamente a sinistra e a destra, come monstrato nella **Figura 3**.

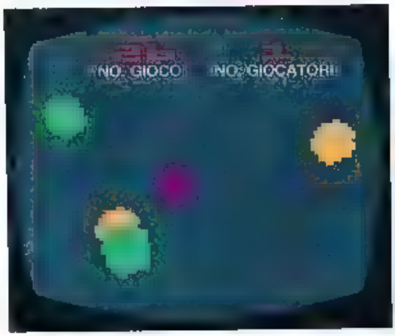


Figura 3

COMANDO DI RIPRISTINO DEL GIOCO (GAME RESET)

Dopo avere scelto un determinato gioco, spingi il pulsante **GAME RESET** per dare inizio all'azione. Ogni volta che il suddetto pulsante viene premuto, il gioco ricomincia. Iniziato il gioco, il punteggio appare in cima allo schermo, come mostrato nella **Figura 4**.

N.B.: Per cambiare rapidamente, spingi simultaneamente i pulsanti **GAME SELECT** e **GAME RESET** e tienili abbassati.

COMANDI DEL LIVELLO DI DIFFICOLTA' (DIFFICULTY)

ASTEROIDS ha due livelli di difficoltà, **a** e **b**. Il livello **b** è quello nor-

male per i principianti; il livello ■ è molto più impegnativo in quanto comprende OVNI e satelliti (Vedi Figure 5 e 6).



Figura 4

Gli OVNI sono difficili da colpire, ma valgono ben 1000 punti ciascuno (Vedi Sezione 5, PUNTEGGIO). I satelliti sono più grandi e quindi più facili da distruggere. Tanto gli OVNI quanto i satelliti possono rispondere al tuo fuoco: stai in guardia per sottrarti al loro tiro. Gli OVNI non attaccano fino a quando non raggiungi un punteggio superiore a 15.000.

Quando OVNI e satelliti danno inizio al loro attacco proditorio, sentirai il rumore dei loro motori; i satelliti emettono un suono più basso, gli OVNI uno più acuto.

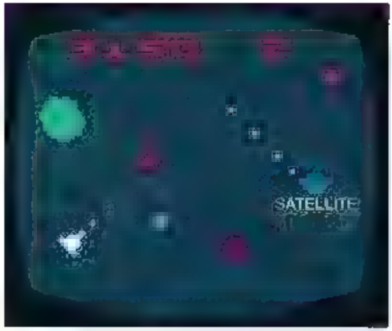


Figura 5



Figura 6

COMMUTATORE DI ADATTAMENTO TV (TV TYPE)

Porta il commutatore sulla posizione COLOR se usi un televisore a colori ■ su B-W per quelli in bianco e nero. Il televisore a colori non risente peraltro dell'impostazione del commutatore su B-W.

PUNTEGGIO

I punti conseguiti dipendono dalle dimensioni degli asteroidi colpiti. Ovviamente, quelli più piccoli sono più difficili da centrare e quindi valgono di più. Per ciascun gioco o turno ti spettano quattro astronavi, e puoi guadagnarne delle altre raggiungendo il punteggio indicato nella MATRICE SELEZIONE GIOCO.

Il punteggio 'e conseguito come segue:

ASTEROIDI PICCOLI	100 PUNTI
ASTEROIDI MEDI	50 PUNTI
ASTEROIDI GRANDI	20 PUNTI
SATELLITI	200 PUNTI
OVNI	1000 PUNTI

VARIAZIONI DI GIOCO

ASTEROIDS
comprende 66 variazioni per 1 o 2 giocatori.

LENTO/VELOCE

LENTO/VELOCE si riferisce alla velocità degli asteroidi.

ASTRONAVI-PREMIO

Questa è una particolarità che ti consente di guadagnare altre astronavi. A seconda del numero di gioco scelto, puoi ottenere un'astronave in più ogni 5000, 10.000 o 20.000 punti. Le variazioni più difficili non offrono astronavi-premio (Vedi Sezione 8, MATRICE SELEZIONE GIOCO). Ogni volta che guadagni un'astronave-premio sentirai un "bip".

MODALITA' SPECIALI

A seconda della variazione scelta, puoi evitare la distruzione della tua astronave ricorrendo ad una delle seguenti modalità speciali di ASTEROIDS.

IPERSPAZIO

Questa modalità speciale è offerta nelle variazioni **1-8** per un solo giocatore e **34-41** per due giocatori. Tirando la cloche indietro, verso di te, l'iperspazio fa scomparire la tua astronave, che riappare in un altro punto dello schermo. Questo espediente è particolarmente utile per evitare prontamente un asteroide diretto contro il tuo veicolo spaziale, ma può anche essere controproducente se l'astronave ricompare nella traiettoria di un asteroide.

SCUDI

Le variazioni **9-16** per un giocatore e **42-49** per due giocatori ti consentono di proteggere la tua astronave circondandola con uno scudo o barriera difensiva. Per attivare tale protezione, tira il comando a cloche verso di te, ma non utilizzare lo scudo per più di due secondi altimenti la tua astronave esploderà.

RIBALTAMENTO

Nelle variazioni di gioco che offrono questa modalità, puoi ribaltare la tua astronave di 180° puntandola nella direzione diametralmente opposta. Il ribaltamento è un mezzo molto veloce per attaccare gli asteroidi che arrivano da dietro. Lo trovi nelle variazioni **17-24** per un solo giocatore e **50-57** per due giocatori.

Le variazioni **25-32** (un solo giocatore) e **58-65** (due giocatori) non comprendono modalità speciali. Il gioco risulta quindi molto più impegnativo in quanto devi fare affidamento esclusivamente sulla tua prontezza di riflessi e coordinazione di movimenti.

VERSIONI PER I PIU' PICCOLI

Le variazioni **33-66** sono versioni facili per i più piccoli. Esse comprendono asteroidi lenti, l'iperspazio ed un'astronave-premio ogni 5000 punti.

UTILI SUGGERIMENTI

Dopo aver giocato ad **ASTEROIDS** diverse volte, scoprirai quali sono le tecniche che funzionano meglio per te. Qui te ne proponiamo alcune tra quelle che i cadetti spaziali di ATARI considerano le più efficaci.

1. Quando sullo schermo non ci sono più asteroidi (appena prima della comparsa di un nuovo gruppo di grandi asteroidi), cerca di non piazzare la tua astronave vicino al margine destro o sinistro dello schermo, perché quasi sempre i nuovi asteroidi cominciano ad apparire proprio de lì.

2. Spesso conviene tenersi al centro dello schermo per l'intera durata del gioco, puntando l'astronave a destra o a sinistra con moto circolare.

3. Se stai per raggiungere un punteggio che dà diritto ad un'astronave-premio, ed il tuo veicolo spaziale sta per essere distrutto ti può convenire farlo scontrare con un piccolo asteroide, con un OVNI o con un satellite. In tal modo guadagni punti anche se perdi l'astronave, punti che potranno servirti proprio a guadagnare quell'astronave-premio.

4. Cerca di colpire gli asteroidi più veloci e più piccoli, perché ciò ti assicura una maggiore protezione e un più alto punteggio.

MATRICE SELEZIONE GIOCO

GIOCATORE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
VELOCITA'	L	V	L	V	L	V	L	V	L	V	L	V	L	V	L	V
ASTRONAVI-PREMIO	5	5	10	10	20	20	SA	SA	5	5	10	10	20	20	SA	SA
MODALITA' SPECIALI	I	I	I	I	I	I	I	I	S	S	S	S	S	S	S	S
DUE GIOCATORI	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

GIOCATORE	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	BAMBINI
VELOCITA'	L	V	L	V	L	V	L	V	L	V	L	V	L	V	L		
ASTRONAVI-PREMIO	5	5	10	10	20	20	SA	SA	5	5	10	10	20	20	SA	SA	
MODALITA' SPECIALI	R	R	R	R	R	R	R	R	NM	NM	NM	NM	NM	NM	NM	NM	
DUE GIOCATORI	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	66

L = LENTO
V = VELOCE
SA = SENZO ASTRONAVI-PREMIO

I = IPERSPAZIO
S = SCUDI
R = RIBALTAMENTO
NM = NESSUNA MODALITA' SPECIALE

ASTRONAVI-PREMIO
5 = 5000 punti
10 = 10 000 punti
20 = 20 000 punti
SA = Senza astronavi-premio

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

66 JUEGO VIDEO

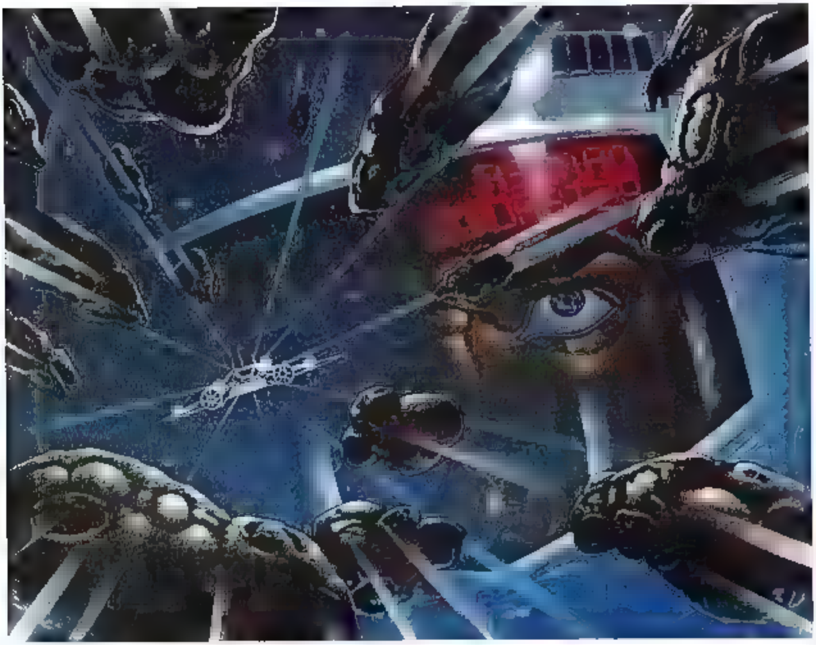
ASTEROIDS™

CARACTERISTICA ESPECIAL

Este Game Program™ cuenta con versiones adicionales para niños pequeños.

NOTA: Apague siempre el interruptor de alimentación (POWER) de la consola, moviéndolo a la posición "OFF" al introducir o retirar un Game Program™. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida útil de su Video Computer System™ de ATARI®.

PATRULLA COSMICA DEL ESPACIO



Una noche serena y tranquila la Patrulla Cósmica del Espacio se pone en camino para seguir su ruta nocturna normal por los bulevares del espacio. Esta ronda siempre ha sido igual; tranquila, sin acción y sin excitación. Pero, por alguna razón esta noche se siente que algo ha cambiado. Poco antes de las 02:00 horas se avista cierta forma de material intergaláctico a través del contador visual de partículas. El material constituye una masa demasiado grande para medir. Se viene acercando a la deriva. ¡Cuidado! Es un pedrón asteroide enorme y se dirige directamente a la Nave Espacial Cósmica. La única manera posible de sobrevivir es esquivar el pedrón o destruirlo. Destruirlo no significa solamente disolverlo, significa vaporizarlo. Los pedrones asteroides pequeños son tan fatales como los grandes.

¡Uf! Al pedrón le faltó poco para chocar con la Nave Espacial Cósmica, pero de repente la Patrulla Cósmica del Espacio se encuentra rodeada de miles de asteroides mortíferos. Deben actuar pronto para salvar su nave espacial y salir con vida. La nave espacial está equipada con torpedos fotónicos, hiperespacio, escudos y control de medio giro.

La Patrulla Cósmica del Espacio está altamente capacitada para manejar esta situación. ¿Cómo se protegería Ud. si de repente se encontrara en una mortífera faja de asteroides? He aquí su gran oportunidad de volar a través de las dimensiones del espacio y defenderse de los pedrones asteroides. Cuanto más tiempo logre sobrevivir, tantos más peligros encontrará en el espacio.

REGLAS DEL JUEGO

El objetivo del juego es destruir tantos pedrones asteroides como sea posible y mantener su nave en el espacio el mayor tiempo posible. Utilice sus palancas de mando para maniobrar su nave a través del espacio y apriete el botón de mando rojo (disparo) para disparar torpedos fotónicos contra los pedrones asteroides. Cuando se da en un asteroide, puede ser que éste se deshaga en pedrones más pequeños o puede pulverizarse completamente. En algunas variantes del juego, se enfrentará Ud. con peligros espaciales adicionales, tales como satélites y OVNIS (objetos voladores no identificados), los cuales pueden contraatacarle con torpedos.

LA OPERACION DE SU NAVE ESPACIAL





Figura 2

Use la palanca de mando con este cartucho de Game Program™ de ATARI®. Asegúrese de conectar firmemente los cables de control a los enchufes en la parte posterior de su Video Computer System™. Mantenga la palanca con el botón rojo a su izquierda superior dirigida hacia la pantalla del televisor. Use el enchufe del mando izquierdo (LEFT CONTROLLER) para juegos de un solo jugador. *Vea la Sección 3 de su manual del propietario (Owner's Manual) para más detalles.*

Use las palancas de mando para apuntar la nave espacial y disparar los torpedos fotónicos contra los asteroides. Mueva la palanca de mando a la derecha para girar la nave en el sentido de las manecillas del reloj; muévala a la izquierda para girar la nave en el sentido contrario al de las manecillas del reloj. Empuje la palanca de mando hacia adelante para propulsar la nave a través del espacio. (La nave se mueve únicamente en la dirección en que se apunta).

El mover la palanca de mando hacia abajo hace que la nave realice distintas funciones, tales como hiperespacio, escudos o medio giro (vea la Sección 6, VARIANTES DEL JUEGO). Después de apuntar la nave espacial con su palanca de mando, apriete el botón de disparo para lanzar torpedos fotónicos contra los pedrones asteroides. Siga apretando y soltando el botón de disparo lo más rápidamente posible para destruir todos los asteroides.

Si la variante del juego que está usando incluye satélites y OVNIS, utilice la palanca de mando para apuntar, y apriete el botón de disparo para lanzar torpedos contra los mismos, de la misma manera que lo haría con los pedrones asteroides.

CONTROLES DE LA CONSOLA

SELECTOR GAME SELECT (SELECCION DE JUEGOS)

Para escoger un juego de ASTEROIDS, apriete el selector GAME SELECT ("selección de juegos".) (Vea la Sección 8, TABLA DE SELECCION DE JUEGOS para escoger el juego que desea jugar.). El número del juego y la cantidad de jugadores aparecen en lo alto de la pantalla. El número del juego aparece a la izquierda; la cantidad de jugadores aparece a la derecha, como se muestra en la Figura 3.

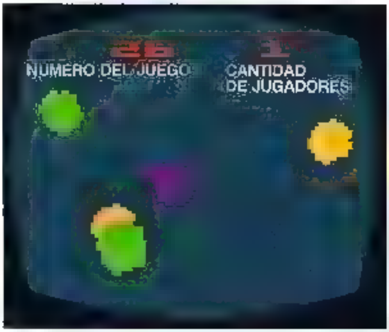


Figura 3

SELECTOR GAME RESET (REPOSICION DE JUEGO)

Cuando haya seleccionado el juego que desee, apriete el selector GAME RESET (reposición de juego) para que comience la acción. Cada vez que se aprieta el selector GAME RESET, el juego comienza de nuevo. Cuando comienza, el puntaje aparece en la parte superior de la pantalla, tal como se indica en la Figura 4.



Figura 4



Figura 5

NOTA: Para cambiar rápidamente el número del juego, mantenga apretados el selector **GAME SELECT** y el selector **GAME RESET** al mismo tiempo.

SELECTORES DE DIFICULTAD (DIFFICULTY)

El juego **ASTEROIDS** tiene dos niveles de dificultad—**a** y **b**. El nivel **b** es para los partidos normales entre jugadores principiantes. El nivel **a** le permite probar su habilidad en algo realmente difícil con la adición de los OVNIS (objetos voladores no identificados) y satélites (vea las **Figuras 5** y **6**).

Es difícil dar en los OVNIS, pero cada uno vale 1000 puntos. (Vea la **Sección** 5 para el **PUNTAJE**)
Los satélites son más grandes y más fáciles de destruir. Los OVNIS y satélites pueden contraatacar, así que esté al acecho de su artillería dispersa. Los OVNIS le atacarán hasta que Ud. no haya marcado más de 15 000 puntos. Cuando se le acerquen furtivamente los satélites y



Figura 6

los OVNIS para atacarle, oirá sus motores. Los satélites se distinguen por el sonido grave del motor y los OVNIS por su sonido más agudo.

SELECTOR DE TIPO DE TV (TV TYPE)

Ajuste este selector a la palabra **COLOR** si Ud. tiene un televisor a colores. Ajústelo a **B-W** si dispone Ud. de un televisor en blanco y negro.

PUNTAJE

Los tantos se determinan de acuerdo con el tamaño de los pedrones asteroides. Evidentemente, es más difícil dar en los pedrones más pequeños y, por ende, éstos valen más puntos. Con cada partido o turno tiene Ud. cuatro naves espaciales. Puede ganar naves espaciales extra si marca muchos puntos, tal como se indica en la **TABLA DE SELECCION DE JUEGOS.**

Los tantos se marcan de la siguiente manera:

ASTEROIDES PEQUEÑOS	100 PUNTOS
ASTEROIDES MEDIANOS	50 PUNTOS
ASTEROIDES GRANDES	20 PUNTOS
SATELITES	200 PUNTOS
OVNIS	1000 PUNTOS

VARIANTES DEL JUEGO

ASTEROIDS
incluye 66 variantes del juego para 1 ó 2 jugadores.

RAPIDO/LENTO

RAPIDO/LENTO se refiere a la velocidad a la que viajan los asteroides.

VIDAS EXTRA

VIDAS EXTRA es una maniobra especial que le permite ganar naves espaciales adicionales. Las variantes del juego le proporcionan una nave adicional después de cada 5000, 10 000 ó 20 000 puntos, según el número del juego que Ud. escoja. Las variantes más difíciles no proporcionan naves adicionales. (Vea la **Sección 8, TABLA DE SELECCION DE JUEGOS**, para detalles acerca de las vidas extra de las naves espaciales). Oirá un "bip" cuando gane una nave espacial adicional.

MANIOBRAS ESPECIALES

Según la variante del juego que escoja, es posible que pueda salvar su nave espacial de la destrucción mediante el uso de una de las maniobras especiales de **ASTEROIDS.**

HIPERESPACIO

El hiperespacio es una maniobra especial disponible en los **juegos 1 a 8** para un jugador y en los **juegos 34 a 41** para dos jugadores. Si Ud. mueve la palanca de mando hacia abajo o hacia Ud., el hiperespacio hace que su nave espacial desaparezca en el espacio y reaparezca en algún otro lugar en la pantalla. El hiperespacio es útil como escape rápido cuando un pedrón asteroide se dirige hacia su nave espacial, pero puede ser un estorbo también si su nave espacial reaparece en la trayectoria de un pedrón asteroide.

ESCUDOS

Los **juegos 9 a 16** para un jugador y los **juegos 42 a 49** para dos jugadores le permiten proteger su nave espacial rodeándola con escudos protectores. Mueva la palanca de mando hacia Ud. para levantar los escudos, pero no los use por más de dos segundos o su nave estallará.

MEDIO GIRO

En las variantes del juego que disponen de la maniobra de medio giro, puede Ud. voltear su nave espacial 180 grados, lo cual la dirige en sentido contrario. El medio giro es una manera rápida de atacar a los asteroides que se acercan desde atrás. Hay disponible esta maniobra especial en los **juegos 17 a 24** para un jugador y **juegos 50 a 57** para dos jugadores.

Los **juegos 25 a 32** (un jugador) y **58 a 65** (dos jugadores) no disponen de maniobras especiales, lo cual hace que dichos juegos sean más difíciles y que Ud. tenga que depender exclusivamente de su habilidad y coordinación.

VARIANTES PARA NIÑOS PEQUEÑOS

Los **juegos 33** y **66** son variantes fáciles para niños pequeños. Dichos juegos presentan asteroides lentos, hiperespacio y una nave adicional con cada 5000 puntos.

SUGERENCIAS UTILES

Después de jugar a ASTEROIDS varias veces, descubrirá cuáles técnicas son las más eficaces para Ud. A continuación indicamos algunas de las que han resultado útiles para nosotros aquí en ATARI.

1. Cuando la pantalla se vacíe de asteroides (inmediatamente antes de que aparezca otro grupo de asteroides grandes), trate de evitar el colocar su nave espacial cerca de la orilla derecha o izquierda de la pantalla. Los asteroides nuevos casi siempre comienzan desde estas orillas.

2. A menudo es útil permanecer en medio de la pantalla durante todo el juego, dirigiendo su nave espacial a la derecha, a la izquierda o en movimiento circular.

3. Si está a punto de ganar una nave adicional y su nave está a punto de estrellarse, posiblemente le convenga chocar con un asteroide pequeño, OVNI o satélite. Ganará puntos aunque choque, y quizás ésta sea justamente la cantidad de puntos que necesite para ganar una nave extra.

4. Trate de dar en los pedrones asteroides más rápidos y más pequeños, porque así tendrá más protección y más puntos.

TABLA DE SELECCION DE JUEGOS

UN JUGADOR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	[illegible]
VELOCIDAD	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	PARA NIÑOS
VIDA EXTRA	5	5	10	10	20	20	N	N	5	5	10	10	20	20	N	N	5	5	10	10	20	20	N	N	5	5	10	10	20	20	MG	MG	
MANIOBRAS ESPECIALES	H	H	H	H	H	H	H	H	E	E	E	E	E	E	E	E	MG	MG	MG	MG	MG	MG	MG	MG	SM	SM	SM	SM	SM	SM	SM	SM	
DOS JUGADORES	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	66

L = LENTO
R = RAPIDO
N = NINGUNA VIDA EXTRA

H = HIPERESPACIO
E = ESCUDOS
MG = MEDIO GIRO
SM = SIN MANIOBRAS ESPECIALES

VIDAS EXTRA
5 = 5000 puntos
10 = 10 000 puntos
20 = 20 000 puntos
N = Ninguna vida extra

C016973-49 REV. 1

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.